

Penerapan *Universal Design* dalam Interior Panti Werdha di Bogor

Dwitiya Ken Saraswati, S.P. Honggowidjaja, Anik Rakhmawati
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: dkensaraswati@gmail.com; sphongwi@peter.petra.ac.id

Abstrak— Panti werdha merupakan salah satu solusi untuk menitipkan orang tua khususnya usia lanjut. Akan tetapi, nama panti werdha sendiri kerap kali dipandang negatif oleh masyarakat. Menempatkan lansia di panti werdha dianggap kurang pantas karena seorang anak dinilai tidak mampu mengurus orang tuanya, padahal mereka melakukannya bukan tanpa alasan. Seiring dengan perkembangan zaman, kebiasaan seorang anak untuk merawat orang tuanya semakin jarang dilakukan, dikarenakan banyaknya kesibukan. Di samping itu, tak jarang pula para lansia yang memang dititipkan di tempat tersebut atas keinginannya sendiri. Bagi para lansia, di panti werdha mereka bisa lebih diperhatikan dan bisa bersosialisasi dengan orang-orang yang seusianya.

Perancangan interior ini memiliki tujuan untuk menghapus stigma masyarakat terhadap Panti Werdha sendiri, yang mampu memberikan pelayanan yang optimal pada lansia meliputi pembinaan fisik, mental, dan sosial, serta memenuhi seluruh kebutuhan lansia khususnya bagi mereka yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarganya sendiri. Panti werdha ini dirancang untuk memberikan kenyamanan bagi lansia dengan menerapkan desain yang universal pada interiornya, serta furniture yang ergonomis. Kemudian dapat berguna bagi banyak masyarakat, terlebih bagi para lansia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari dan kelangsungan hidup mereka.

Kata Kunci—Panti Jompo, Interior, Lansia, *Universal Design*

Abstract— Elderly care is one solution to entrust parents, especially elderly people. However, the name of the nursing home itself is often viewed negatively by the community. Placing elderly people in nursing homes is deemed inappropriate because a child is considered unable to take care of his parents, even though they do it without reason. Along with the development of the times, a child's habit of caring for his parents is increasingly rare, due to a lot of busyness. In addition, it is not uncommon for the elderly to be entrusted to the place at their own discretion. For the elderly, they can be paid more attention to in nursing homes and can socialize with people of their age.

This interior design aims to eradicate the stigma of the community towards the Elderly Care itself, which is able to provide optimal service to the elderly including physical, mental, and social development, as well as fulfilling all the needs of the elderly, especially those who get less attention from their own families. This elderly care is designed to provide comfort for the elderly by applying universal designs to their interiors, and also ergonomic furniture. Then it can be useful for many people, especially for the elderly in carrying out their daily activities and their life.

Keywords— *Elderly Care, Interior, Old, Universal Design*

I. PENDAHULUAN

PENINGKATAN angka harapan hidup di Indonesia dari tahun ke tahun menyebabkan adanya perubahan sosial. Salah satu bentuknya ialah perubahan gaya hidup khususnya bagi masyarakat di perkotaan. Tidak sedikit anak yang memilih tinggal terpisah dari orang tuanya, bahkan di lokasi yang jauh seperti di luar kota atau luar negeri.

Perubahan sosial antar anak dan orang tua serta padatnya aktivitas sehari-hari menyebabkan individualisme masyarakat semakin tinggi. Seiring berkembangnya zaman, manusia hanya memikirkan dirinya sendiri demi memenuhi kebutuhan hidupnya masing-masing. Menurut data dari Badan Pusat Statistik 2018, selama kurun waktu hampir 50 tahun (1971-2018), persentase penduduk lansia Indonesia meningkat sekitar dua kali lipat. Pada tahun 2018, presentase lansia mencapai 9,27 persen, yakni sekitar 24,49 juta orang. Jumlah penduduk lansia didominasi oleh lansia muda, yaitu usia 60-69 tahun dengan presentase 63,39 persen, sementara yang lainnya ialah kelompok lansia madya yang berusia 70-79 yaitu sebesar 27,92 persen, dan sisanya adalah lansia tua, yaitu lansia yang berusia 80 tahun ke atas. [1]

Panti werdha atau yang lebih dikenal dengan sebutan panti jompo dijadikan sebagai salah satu solusi untuk menitipkan orang tua yang telah menginjak usia lanjut. Akan tetapi, nama panti werdha sendiri kerap kali dipandang negatif oleh masyarakat. Menempatkan lansia di panti werdha dianggap kurang pantas karena seorang anak dinilai tidak mampu mengurus orang tuanya. Padahal tak jarang pula para lansia yang memang dititipkan di tempat tersebut atas dasar kemauannya sendiri. Bagi para lansia, di panti werdha mereka dapat lebih diperhatikan dan bisa bersosialisasi dengan orang-orang satu generasi atau seusianya.

Perancangan ini bertujuan untuk menghapus stigma masyarakat terhadap panti werdha. Mampu memberikan pelayanan yang optimal pada lansia meliputi pembinaan fisik, mental, dan sosial. Kemudian dapat berguna bagi banyak masyarakat, khususnya bagi para lansia ialah untuk kelangsungan hidupnya, serta meningkatkan kualitas dari panti werdha itu sendiri.

Berdasarkan data literatur, perancangan panti jompo harus memperhatikan aktivitas dan perilaku dari lansia, karena orang-orang di usia mereka sudah mengalami penurunan

fungsi indera hingga daya ingat. Sehingga untuk menunjang produktivitas lansia, maka diperlukan desain yang bisa membantu lansia dalam menjalankan aktivitas kesehariannya baik dari penataan layout-nya maupun penggunaan furniturnya. Selain itu desainer juga harus memahami *environmental psychology* dan *universal design*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Panti Werdha

Panti Werdha atau Panti Jompo merupakan sebuah lembaga yang dikelola oleh Dinas Sosial yang bertujuan untuk merawat warga lanjut usia baik secara sukarela maupun diserahkan oleh pihak keluarga untuk diurus segala keperluannya. Tujuannya adalah memberikan pelayanan sehingga mereka merasa aman, tenang tanpa perasaan gelisah ataupun khawatir dalam menghadapi usia tua.

Para lansia sesuai dengan pernyataan dari WHO (World Health Organization) dan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan lanjut usia (Lansia) adalah penduduk yang telah mencapai usia 60 tahun ke atas. Sedangkan menurut Undang-Undang No.4 Tahun 1965 Pasal 1 menyebutkan bahwa seseorang di nyatakan sebagai lanjut usia setelah yang bersangkutan mencapai umur 55 tahun.

Tujuan utama Panti Werdha adalah untuk menampung manusia lanjut usia dalam kondisi sehat dan mandiri yang tidak memiliki tempat tinggal dan keluarga atau yang memiliki keluarga namun dititipkan karena ke tidak mampuan keluarga untuk merawat manula.

Panti werdha sendiri dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- Milik pemerintah

Panti Sosial ini berada di bawah badan pemerintahan, tidak dipungut biaya dari lansia atau biasanya bersubsidi dan terbuka pada donatur dari kalangan manapun. Panti werdha ini menyediakan fasilitas, sandang, pangan dan papan sesuai dengan kebutuhan kaum lansia. Sebagian banyak penghuni lansia yang berada pada panti werdha milik pemerintah ini adalah yang terlantar, tidak memiliki cukup nafkah dan mandiri.

- Milik swasta

Panti Sosial ini tidak berada di dalam lingkungan Direktorat Pelayanan Sosial Lanjut Usia. Didirikan sendiri dan dimiliki oleh yayasan sosial yang mengorganisir panti secara langsung. Biasanya panti ini memiliki standar iuran yang bersifat wajib namun sesuai dengan kemampuan keuangan lansia ataupun keluarganya dan memiliki donatur tetap dan juga donatur spontanitas, misal dari gereja, atau yayasan lainnya. Panti ini menyediakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan lansia.

B. Lansia

Lansia atau kaum lanjut usia merupakan periode di mana seorang individu telah mencapai tingkatan paling atas dalam tahapan kehidupan manusia.

Menurut WHO, lanjut usia (elderly) dimulai dari usia 60 hingga 74 tahun, lanjut usia tua (old) 75 –hingga 90 tahun dan usia sangat tua (very old) adalah mereka yang telah berusia diatas 90 tahun.

C. Permasalahan pada lansia

Permasalahan lansia terjadi karena secara fisik mengalami proses penuaan yang disertai dengan kemunduran fungsi pada tubuh sehingga secara otomatis akan menurunkan pula keadaan psikologis dan sosial dari puncak pertumbuhan dan perkembangan[2]

- Kondisi mental

Secara psikologis, umumnya pada usia lanjut terdapat penurunan baik secara kognitif maupun psikomotorik. Contohnya, penurunan pemahaman dalam menerima permasalahan dalam kelambanan dalam bertindak.

- Keterasingan (*loneliness*)

Terjadi penurunan kemampuan pada individu dalam mendengar, melihat, dan aktivitas lainnya sehingga merasa tersisih dari masyarakat.

- *Post power syndrome*

Kondisi ini terjadi pada seseorang yang semula mempunyai jabatan pada masa aktif bekerja. Setelah berhenti bekerja, orang tersebut merasa ada sesuatu yang hilang dalam hidupnya.

- Penyakit

Selain karena proses fisiologis, juga banyak ditemukan gangguan pada usia lanjut, antara lain: infeksi, jantung dan pembuluh darah, osteoporosis, kurang gizi, penggunaan obat dan alcohol, penyakit syaraf (stroke), serta gangguan jiwa terutama depresi dan kecemasan. Permasalahan yang dialami lansia memberikan kesimpulan bahwa dengan keterbatasan yang di alami maka harus diciptakan suatu lingkungan yang dapat membantu aktivitas lansia dengan keterbatasannya.

D. Aspek-aspek penunjang proses penuaan

Dalam proses penuaan manusia terdapat beberapa penurunan kemampuan fungsi tubuh yang dapat dibagi menjadi beberapa aspek[3], di antaranya adalah:

- Aspek biologis

Secara umum kondisi fisik seseorang yang sudah memasuki usia tua mengalami penurunan yang cukup banyak, di antaranya ialah penurunan kemampuan visual, pendengaran, sensitivitas terhadap rasa, suhu, dan aroma, penurunan motorik atau kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuh, serta penurunan daya ingat

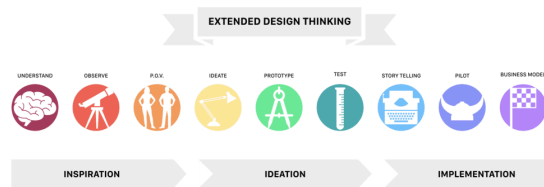
- Aspek psikologis

Terjadi peningkatan kesensitivitasan emosional, sehingga di masa tua, manusia kembali bersikap seperti anak kecil lagi.

- Aspek sosial

Pada usia tua, manusia cenderung untuk berinteraksi secara kelompok, kemudian mencari teman sebaya yang bisa diajak untuk bersosialisasi.

III. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. *Design Thinking Process*

A. *Observe*

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi langsung untuk mengetahui keadaan tapak, karakteristik tapak, kemudian melakukan pengamatan terhadap aktivitas pengguna, serta menganalisis permasalahan yang ada, khususnya yang terdapat pada lokasi site. Setelah itu, dari masalah utama yang ditemukan akan dibuat solusi yang tepat supaya dapat menciptakan perancangan yang optimal.

B. *Point of View*

Pada tahap ini, yang dilakukan oleh penulis adalah membuat programming berupa data untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna.

C. *Ideate*

Pada tahap ini, penulis mengembangkan konsep sesuai kebutuhan dan membuat inovasi dari permasalahan yang didapat, tidak hanya dari lokasi objek perancangan, melainkan juga dari aktivitas pengguna yang telah diketahui. Inovasi yang ditawarkan diharap mampu menjadi solusi permasalahan yang ada.

D. *Prototype*

Pada tahap ini, penulis membuat gambar penyajian dari gambar kerja seperti layout, gambar tampak, potongan, visualisasi bentuk 3D, maket presentasi, serta design board sebagai sarana untuk mempresentasikan desain supaya orang dapat melihat hasil karya desainer.

E. *Test*

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan pembimbing mengenai hasil akhir produk perancangan.

F. *Story Telling*

Pada tahap ini penulis menjelaskan atau menceritakan kembali mengenai proses perancangan dari awal hingga hasil akhir.

G. *Pilot*

Pada tahap ini dilakukan review hasil pemikiran dan permasalahan yang didapat sebagai masukan serta pengetahuan baru untuk perancangan berikutnya.

H. *Business Model*

Pada tahap ini dilakukan presentasi hasil akhir dalam bentuk presentation board, moodboard, dan brosur yang berisi penjelasan singkat mengenai desain yang telah dibuat.

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. *KONSEP*

Konsep desain yang dipakai dalam Perancangan Interior Panti Werdha di Bogor ini adalah “Golden Memories”, diambil dari kata *GOLDEN* yang inspirasinya didapat dari para lansia sendiri yang pada nantinya akan menjadi penghuni panti werdha tersebut, di mana mereka telah melewati *golden age* atau usia emas, yang adalah tahapan usia paling tinggi dalam kehidupan manusia. Usia para lansia yang nantinya akan diterima untuk menjadi penghuni panti adalah 60 tahun ke atas. Selain itu, kata *GOLDEN* di sini juga memiliki kepanjangannya sendiri, yakni

- *Good*

Memiliki definisi baik atau bagus, diaplikasikan pada layout dan sirkulasinya yang baik, sehingga membawa dampak yang baik pula bagi lingkungan panti werdha.

- *Old*

Memiliki definisi tua atau lawas, diaplikasikan pada suasana interior di setiap ruang, baik penggunaan material interiornya, kemudian lagu-lagu yang mengingatkan penghuni kembali ke masa mudanya.

- *Everlasting*

Memiliki definisi abadi, kekal, selamanya. Diterapkan pada material baik dalam elemen interior maupun perabotnya yang dapat bertahan dalam jangka waktu yang panjang.

- *Nostalgic*

Diterapkan pada aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh lansia yang nantinya akan menjadi penghuni panti, kemudian didukung oleh fasilitas penunjang lainnya yang akan disediakan pula. Beberapa hal yang dimaksudkan di atas antara lain ialah ruangan untuk pesta dansa dan area ketrampilan yang diutamakan untuk kegiatan menjahit, merajut atau menyulam, di mana kegiatan-kegiatan tersebut merupakan aktivitas yang seringkali dilakukan oleh para lansia. Dengan memberikan fasilitas-fasilitas tersebut, perancang berharap supaya para lansia bisa merasa nyaman dalam beraktivitas di panti werdha.

B. *APLIKASI KONSEP DESAIN*

Karakter yang terdapat dalam perancangan interior panti werdha ini adalah sederhana, memiliki kesan natural dengan suasana yang nyaman dan tenang. Material yang dipakai ialah kayu, bambu, granit, dan kaca. Pemilihan warna untuk seluruh interiornya adalah warna-warna netral seperti putih, krem, coklat, dan warna-warna soft, sehingga menghasilkan kesan natural namun juga dikombinasikan dengan kesan *warm* sehingga sangat cocok untuk lansia.

V. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

A. Layout



Gambar 2. Layout lantai 1

Layout panti werdha ini dibuat dengan desain open plan pada area publik, sehingga ruang tampak lebih lega dan sirkulasi luas, sangat baik untuk penghuni panti khususnya lansia yang menggunakan kursi roda yang memerlukan space cukup luas dalam bangunan. Beberapa area dibagi dengan partisi untuk membatasi ruang yang satu dengan lainnya. Menggunakan alur free-flow supaya penghuni dapat dengan bebas mengakses seluruh bagian dalam panti.

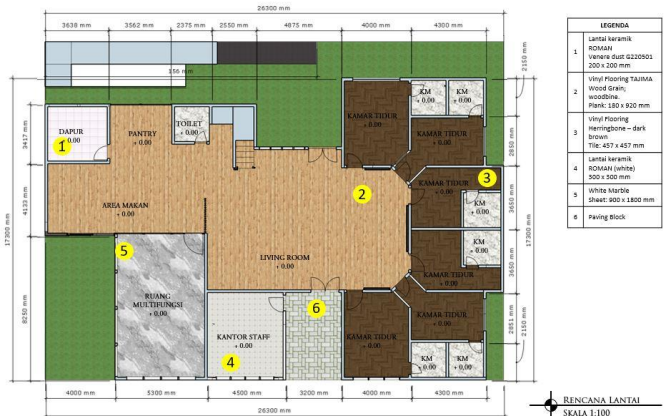
Pada lantai 1 terdapat 4 kamar tidur dengan kapasitas 1 orang dan 2 kamar tidur dengan kapasitas 2 orang, masing-masing kamar tidur dilengkapi dengan kamar mandi, kantor staff bagi pegawai di hari kerja, ruang serbaguna, living room, ruang makan, dapur + pantry, kamar mandi umum, dan gudang kecil di bawah tangga yang dimanfaatkan sebagai tempat penyimpanan kursi roda, tongkat, dan lainnya.



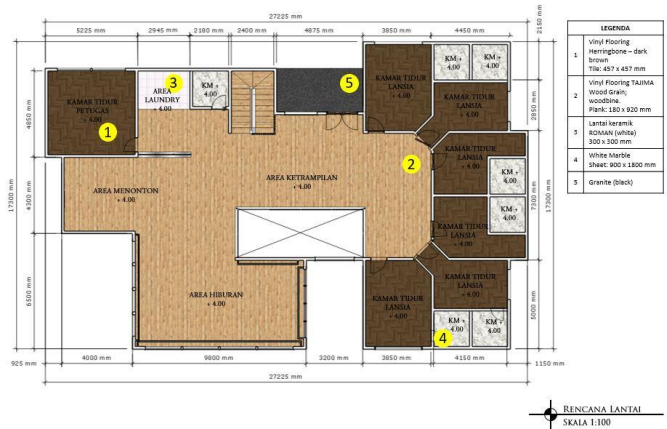
Gambar 3. Layout lantai 2

Sama halnya dengan di lantai 1, pada lantai 2 terdapat 4 kamar tidur untuk kapasitas 1 orang dan 2 kamar tidur dengan kapasitas 1 orang dilengkapi kamar mandi dalam, kemudian terdapat area hiburan yang terbagi menjadi 3, yaitu zona ketrampilan yang difungsikan untuk melatih ketrampilan otak guna pencegahan terhadap demensia dan aktivitas penunjang hobi lainnya seperti menjahit, merajut, dan menggambar, zona

relaksasi untuk menonton atau sekedar bersantai, dan zona hiburan untuk bermain musik dan pesta dansa.

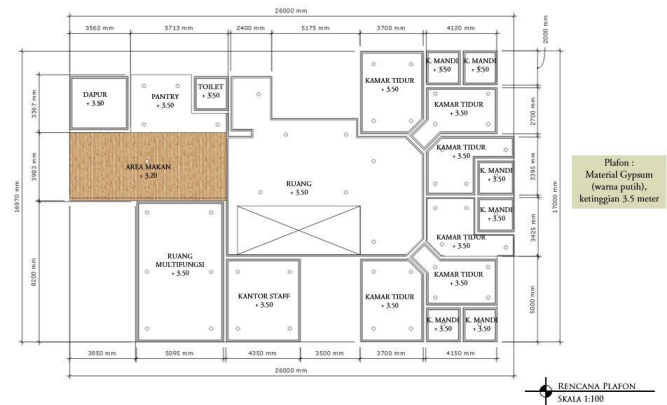


Gambar 4. Pola lantai 1

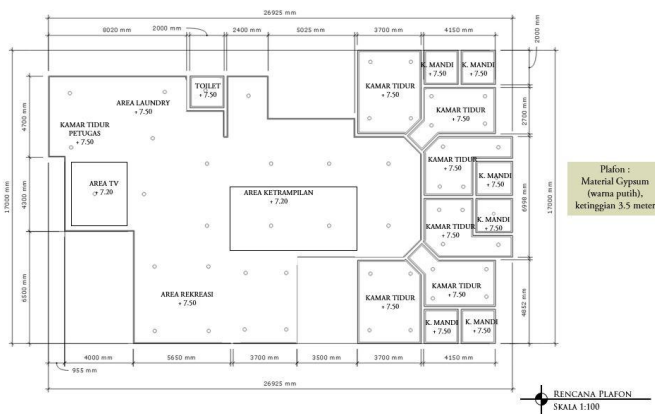


Gambar 5. Pola lantai 2

Pada area publik dan kamar tidur lansia, lantai yang digunakan adalah vinyl dengan motif kayu. Selain harganya yang terjangkau, materialnya yang empuk yang sangat sesuai dengan lansia, vinyl yang bermotif kayu juga menambah estetika dalam desain, memberikan kesan natural dan warm, memberikan suasana yang nyaman.



Gambar 6. Pola plafon lt. 1



Gambar 7. Pola plafon It. 2

B. Hasil Desain

- Kamar tidur



Gambar 4. Kamar tidur



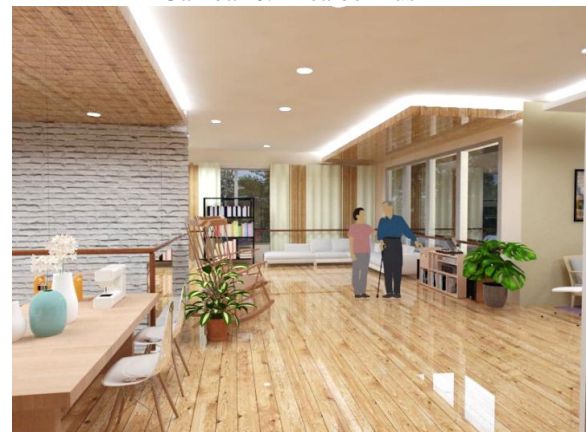
Gambar 5. Kamar mandi dalam

Setiap 1 kamar tidur di panti werdha ini dilengkapi oleh kamar mandi dalam guna mempermudah aktivitas penghuni panti, karena lansia sendiri mempunyai kebiasaan lebih sering membuang air kecil.

- Zona hiburan



Gambar 6. Area bermusik



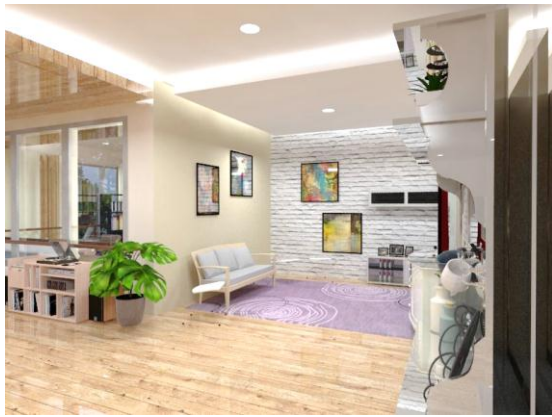
Gambar 7. Area dansa

Area ini diperuntukkan sebagai tempat para lansia bercengkrama, melakukan aktivitas yang dapat membangun kebersamaan untuk mengakrabkan diri satu dengan lainnya sambil mengingat kembali masa mudanya. Kegiatan yang dilakukan di area ini di antaranya adalah pertunjukan musik dan pesta dansa.

- Zona relaksasi



Gambar 8. Area menonton



Gambar 9. Area menonton

Dirancang dengan suasana yang nyaman untuk penghuni dapat menonton film, membaca buku, atau untuk sekedar bersantai.

- *Zona ketrampilan*



Gambar 10. Zona ketrampilan

Pada area ini disediakan berbagai sarana seperti permainan otak, penunjang hobi dan alat-alat yang dapat digunakan untuk ketrampilan yang juga merupakan upaya pencegahan terhadap demensia. Antara lain ialah board game, sarana melukis, dan menjahit.

- *Ruang Serbaguna*



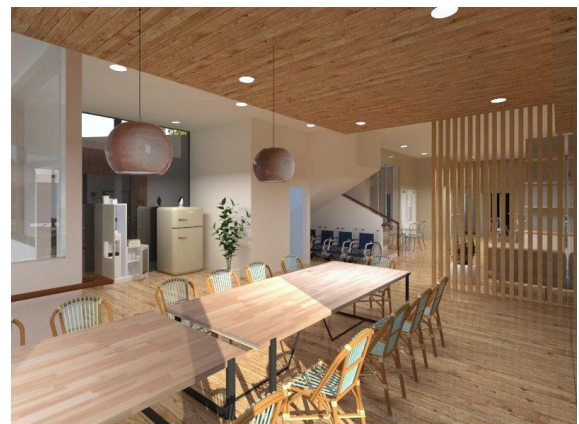
Gambar 11. Ruang serbaguna

Ruang ini dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas, baik untuk para penghuni lansia maupun pihak dari luar yang berkepentingan, misal untuk kunjungan dari berbagai lembaga

- *Area publik*



Gambar 12. Living room



Gambar 13. Ruang makan



Gambar 14. Ruang makan

Living room dan area makan merupakan ruang yang paling sering dijadikan tempat untuk bercengkrama.

- Fasad



VI. KESIMPULAN

Perancangan interior panti werdha ini didesain untuk memfasilitasi kaum lanjut usia yang membutuhkan perhatian, pelayanan, dan tempat untuk bersosialisasi khususnya bagi orang-orang seusianya. Desain harus bersifat universal karena sebagian penghuni panti werdha sudah mengalami penurunan kondisi fisik.

Denah lebih baik terbuka, dinding transparan agar tampak lega, tidak masiv, menggunakan warna warm untuk memberikan ketenangan. Sirkulasi ruang luas untuk mempermudah pengguna kursi roda, penataan layout sederhana mungkin supaya para lansia bisa cepat beradaptasi dan dengan mudah mengingat setiap ruang.

Perabot dan elemen interior yang terdapat di dalam seluruh ruang harus diperhatikan keamanannya, kemudahan dalam penggunaannya dan didesain ergonomis supaya dapat mempermudah para lansia dalam menjalankan aktivitasnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis D.K.S mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis selama pengerjaan jurnal ini, kepada bapak S.P. Honggowidjaja, M.Sc.,Arch dan ibu Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd selaku pembimbing yang telah membimbing selama tugas akhir, seluruh keluarga atas dukungan moril dan materiil, serta teman kelompok dan semua teman-teman terkasih yang telah memberikan banyak doa dan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, "Statistik Penduduk Lanjut Usia 2018".
- [2] Sutoyo, Mariana P. "Loneliness pada Lanjut Usia di Panti Wredha". 2009
- [3] Kartinah & Sudaryanto, Agus. (2008). Masalah Psikososial pada Lansia, (Online).
- [4] Mastura, Ummu H. Perancangan Interior Panti Lansia di Bandung Berdasarkan Perilaku Lansia. 2016.